



ENSLAVED™

ODYSSEY TO THE WEST™



namco®

AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire les manuels de la console Xbox 360^{MD} et des accessoires pour des informations importantes de santé et de sécurité. Veuillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous à www.xbox.com/support.

Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo

Crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus: les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes: s'asseoir à une distance éloignée de l'écran, utiliser un écran de petite taille, jouer dans une pièce bien éclairée et éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

TABLE DES MATIÈRES

MENU PRINCIPAL.....	10
MENU PAUSE.....	11
COMMANDES DU JEU.....	12
RETOUR DANS LE PAYS NATAL.....	13
COMMANDES DE TRIP.....	14
SUR LE SOL.....	15
CREDITS.....	16
SUPPORT CLIENT ET GARANTIE.....	21

Xbox LIVE

Xbox LIVE^{MD} est votre connexion vers plus de jeux, plus de divertissement et plus d'amusement. Visitez le site www.xbox.com/live pour en savoir plus.

CONNEXION

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

CONTRÔLE PARENTAL

Ces outils faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.xbox.com/familysettings.

MENU PRINCIPAL / MENU PAUSE

MENU PRINCIPAL

NOUVEAU VOYAGE

Embarquez pour un nouveau périple aux côtés de Monkey et de Trip.

CONTINUER LE VOYAGE

Reprenez votre aventure depuis le dernier point de sauvegarde.

SELECTION DU CHAPITRE

Sélectionnez un chapitre que vous avez mené à bien.

CONTENU TELECHARGEABLE

Accédez au Marché Xbox LIVE® afin de télécharger du contenu additionnel pour *Enslaved*.

OPTIONS

Configurez divers paramètres (commandes, son et périphérique de stockage).

OPTIONS DES COMMANDES : modifiez la sensibilité du réticule, inversez la caméra et activez/désactivez les vibrations.

OPTIONS DU SON : réglez les sous-titres, ainsi que les volumes (musique et effets).

SÉLECTIONNER LE PÉRIPHÉRIQUE DE STOCKAGE :

sélectionnez l'emplacement de vos sauvegardes.

CREDITS

Consultez les crédits d'*Enslaved*.

MENU PAUSE

Appuyez sur la touche  pendant la partie pour ouvrir le menu Pause.

REPRENDRE LA PARTIE

Permet de quitter le menu Pause et de reprendre la partie.

OPTIONS

Permet d'accéder au menu des options. Vous y trouverez les mêmes options que dans le menu principal.

REPRENDRE DEPUIS LE DERNIER POINT DE CONTROLE

Permet de reprendre la partie depuis le dernier point de contrôle (généralement juste avant la dernière cinématique).

RETOUR AU MENU PRINCIPAL

Permet d'abandonner la partie en cours et de revenir au menu principal. Toute progression non sauvegardée sera perdue.



COMMANDES DU JEU / RETOUR DANS LE PAYS NATAL

COMMANDES DU JEU

COMMANDES DU MENU

Mettre une option en surbrillance.....stick analogique gauche
Option de sélection.....A
Revenir au menu précédent.....B

COMMANDES DU JEU

Sauter/grimper.....A
Frappe normale.....X
Frappepuissante.....Y
Frappe paralysante.....Maintenir X pour charger
Attaque dévastatrice (achetée).....X + A
Attaque concentrée
(achetée).....Y + B lorsque l'attaque est chargée
Esquiver.....stick analogique gauche et A
Bouclier.....RT
Attirer l'attention.....RB
Viser avec le bâton.....LT
Tirer avec le bâton.....RT
Sélectionner les munitions du bâton.....BMD ← ou →
Commandes de Trip.....LB et stick analogique gauche

COMMANDES DU NUAGE

S'équiper du nuage/
ranger le nuage.....Appuyer sur le stick analogique droit
Déplacer un nuage.....stick analogique gauche
Saut.....A

RETOUR DANS LE PAYS NATAL

BOUCLIER

Cette jauge indique la puissance actuelle du bouclier de Monkey. Le bouclier se déploie automatiquement pour dévier les projectiles, mais devient inactif lorsque sa jauge est vide (chaque attaque au corps à corps que Monkey bloque à l'aide de son bouclier draine la jauge). Le bouclier se régénère automatiquement quand il ne subit pas de dégâts.

SANTÉ

La jauge de santé est située directement sous la jauge du bouclier. Cette jauge se vide à mesure que Monkey subit des dégâts. Une fois qu'elle est vide, la partie prend fin. Recouvrez de la santé en ramassant les packs de vie disséminés sur le sol ou en utilisant le menu des commandes de Trip pour lui demander des soins. Monkey peut également récupérer progressivement de la santé s'il dispose des améliorations adéquates.

INDICATEUR DE TRIP

Monkey doit rester à proximité de Trip pour la protéger (et se protéger lui-même). Quand Trip est en danger, des éclairs rouges apparaissent autour de l'indicateur. La jauge au-dessus de l'indicateur affiche la capacité Leurre de Trip. Quand cette jauge est pleine, Monkey peut sélectionner l'icône Leurre depuis le menu des commandes de Trip. La jauge IEM située sous l'indicateur de Trip permet à Monkey de savoir à quel moment Trip peut exécuter une attaque IEM.

MUNITIONS DU BATON

Le nombre de projectiles que le bâton de Monkey peut générer est affiché dans l'indicateur de projectiles. L'indicateur de projectiles de plasma est situé sur la gauche et celui des projectiles paralysants, sur la droite.

DEGATS

Chaque fois que Monkey subit des dégâts, des flashes rouges apparaissent à l'écran. Plus le rouge est foncé, plus les dégâts sont importants.



COMMANDES DE TRIP / SUR LE SOL

COMMANDES DE TRIP

Maintenez **L3** enfoncée pour que Monkey se verrouille sur le lieu où se trouve Trip et accède au menu des commandes de celle-ci. Le menu propose généralement quatre options. Ces quatre options ne sont cependant pas toujours les mêmes. Les options ci-dessous sont les commandes par défaut.

COURIR

Indique à Trip de courir en direction de sa destination.

LEURRE

Ordonne à Trip d'activer un leurre pour attirer l'attention de tous les robots de la zone.

MAGASIN DE TRIP

Permet d'améliorer quatre capacités à l'aide des points obtenus pendant la partie.

BOUCLIER: Augmente la durée d'utilisation et la puissance du bouclier.

COMBAT: Améliore diverses techniques offensives et défensives.

SANTÉ: Améliore la jauge de santé et les capacités de régénération.

PROJECTILES DU BÂTON: Améliore la force, la vitesse et le nombre de projectiles disponibles (plasma et paralysie).

SOIN

Soignez Monkey à l'aide des fioles de santé que Trip a ramassées.

SUR LE SOL

Vous trouverez sur le sol un grand nombre d'objets que vous pouvez ramasser.

ORBES TECHONOLOGIQUES

Ces orbes phosphorescents rouges se trouvent aux quatre coins de la zone de jeu. Vous pouvez également en obtenir en terrassant des robots. Ramassez autant d'orbes que possible pour les échanger ensuite contre des améliorations dans le magasin de Trip.

PACKS DE SANTÉ

Les packs de santé phosphorescents verts régénèrent en grande partie la santé de Monkey. Si la santé de Monkey est intacte, il ne peut pas ramasser de packs.

PROJECTILES DU BÂTON

Les cylindres phosphorescents orange et bleus représentent les réserves de munitions du bâton de Monkey. Les cylindres orange sont des projectiles de plasma et les bleus, des projectiles paralysants.

ACCÉLÉRATIONS POUR LE NUAGE

Lorsqu'il chevauche son nuage, Monkey peut bénéficier de puissantes accélérations en traversant les orbes phosphorescents bleus.



STORY

Alex Garland
Tameem Antoniades

CAST

Monkey

Andy Serkis

Trip

Lindsey Shaw

Piggy

Richard Ridings

MUSIC

Nitin Sawhney

DRAMATIC

DIRECTION

Andy Serkis

Tameem Antoniades

CREATED BY NINJA THEORY LTD

Development

Director

Nina Kristensen

Technical Director

Mike Ball

Creative Director

Tameem Antoniades

Head of Production

Mat Hart

Art Directors

Stuart Adcock

Alessandro "Talexi" Taini

Production

Rupert Brooker

Laura Kippax

Giles Hammond

Simon Belton

Chris Rowe

Design

Mark Davies

SaiTong Man

Stephen Stanyon

Toby Woolley

Rogério Silva

Petter Field

Giles Coope

Alex Garland

Technical Design

Robert Hale

Neil Irving

Phil Busuttill

Game Programming

John Lusty

Marc Fascia

Roger Bennett

Tom McKeown

Alison Shaw

Loong-Wei Ding

Joep Moritz

Hussein Elgridly

Robert Millar

Danielle Cheah

Core Technology

Will Driver

Andrew Vidler

Harvey Cotton

Gavin Costello

Henry Falconer

Craig Powell

Martin Bunker

Fabio Polimeni

Tools Programming

Vincent van Moppes

Oliver Wennell

Animation

Guy Midgely

Almudena Soria

Ricky Wood

Kirill Spiridonov

James Stevenson

Tom Bailey

James Marijeanne

Siow yaw Liew

Francesco Sternativo

Alex Antoniades

Chris Goodall

Character Art

Benjamin Flynn

Claire Blustin

Jean-Baptiste Ferder

Patrick Harboun

Environmental Art

Jim Waters

Dan Attwell

Chris Rundell

Aaron McElligot

Jonathan Whicher

Martin Majzel

Jon Millidge

Carolina Jesus

Robin Hansson

Technical Art

Kieran Reed

Matt Stoneham

Yaser Hussain

Mickaelle Ruckert

Espen Sogn

Peter Whiting

Audio

Tom Colvin

Darren Lambourne

Matthew McCamley

Jomo Kangethe

QA

Rob den Dekker

Michael Bunning

David Thatcher

David Pajak

Mikael Boateng

Rebecca McCarthy

Sam Mills

IT Support

Chris Belton

Simon Bailey

Studio Support

Elise Fielder

Donna Day

Kelly-Ann Hogger

Ruth Taylor

Special Thanks

Alex Dawson

Alexis Musgrave

Andre Auguste

Chris Challis

Christopher Pedersen

Damien Bird

Dan Whatts

Dave Sullivan

DDM

Dean James

Geoff Scott

Giuliano Maciocci

Guy DeWooldfson

Hakka

Helen Mason

Illia Nadyrbayev

James Gibbs

Jamie Grant

Jez San OBE

Joe Bardwell

Jorgen Kristensen

Malcolm Davis

Marta Seguroia Lopez

Mary Goodden

Matthew Fidler

Omar Qureshi

Peter Andic

Rachel Senior

Richard Drury

Sam Obasa

Thomas Crawford

Time Adcock

Zoë O'Shea

Finally, our extra special thanks to all our friends and families that have supported us throughout this project

**PUBLISHED BY
NAMCO BANDAI
GAMES INC.
NAMCO BANDAI
GAMES AMERICA
INC.**

President & CEO

Genichi Ito

Executive VP & COO

Makoto Iwai

Executive VP & CFO

Shuji Nakata

SVP, Product

Development

Roger Hector

General Manager, Product

Development

Graeme Bayless

Executive Producer

Matthew Guzenda

Senior Producer

Rick White

Associate Producer

Ryan Adza

Sr. Technical

Director

Russel Shiffer

Sr. Art Director

Hoang Nguyen

Development

Director

Gordon Fong

VP, Online

Development

Robert Stevenson

SVP, Marketing & Sales

Catherine Fowler

Director of

Marketing & Public

Relations

Todd Thorson

Brand Manager

Laili Bosma

Sr. Public Relations

Manager

Arne Cual-Pedroso

Public Relations

Manager

Alicia Kim

VP of Sales

Sue Taigen

National Sales

Manager

Terry Carlson

NBGA SALES

TEAM

Legal Counsel

Janna Smith

Associate Attorney

Martin Nguyen

Sr. Director of

Finance

Myrna Dobron

Director of

Operations

Tad Hirabayashi

Sr. Operations

Manager

Jennifer Tersigni

QA Manager

Mike Peterson

CQC Supervisor

Damon Bernal

CQC Lead

David Moya

Project Coordinator

Jesse Mejia

Department

Coordinator

Tereza "T" Siegel

Senior QA Lead

Jhune De La Cruz

QA Assistant Lead

Cameo Wininger

QA Testers

Alex Wagner
Beau Van Lawick
Ben Fuller
Brett Vickers
Charlie LeMasters
Charles Calland
Daren Lim
David Humbert
Dennison Maggard

Eric Preza

Eric Sawi

James Cho

Jimmy Tran

Jonard La Rosa

Josh Aguiar

Josh Glover

Lisa Radocchia

Nathan Schmidt

Nick Lemon

Percival Daluz

Sean Edwards

Shawn Watson

Troy Gunsallus

CQC Analysts

Greg Anderson

Saiho Kwan

Thomson Tan

Gary Yamashita

Konstantin Yavichev

Sharon Marmito

CS Lead

Jesus Barragan

Customer Service

Brian Ellak

Vilma Valdez

Special Thanks

Ted "Edward" Fitzgerald

Dennis Lee

Ken Mah

James Helssen

Zack Karlsson

Deborah Kirkham

Dan Tovar

Robert Johnson

Jim Ngui

Tomomi Takahashi

Michael Evans

Hiroyuki Kobota

Justin Bailey

Matt Eskew

ADDITIONAL PROVIDERS

Audio

High Score Productions
Ltd

Concept Art

David Brouchard

Editing

Andrew MacRitchies

Front End Design

Atomhawk Design Ltd.

Ingame Posters

Dario Pittaluga

Photos

Getty Images

Suzanne Middlemass

Speech Synthesis

Phonetic Arts

Dramatic

Performance

Capture

House of Moves

Foley

Play it by Ear Audio

CS Sound Crew NYC

Additional Voice

Actors

Ryan MacCluskey

Laurel Lefkow

Demetri Goritsas

Nathan Osgood

Morven Christie

Rupert Evans

Additional Motion Capture Actors

Lindsey Broad

Rickey Wood

Slowyaw Liew

Mickaëlle Ruckert

Kirill Spiridonov

Guy Midgley

Almudena Soria

Francesco Sternativo

HOUSE OF MOVES

VP of Productions

Brian Rusch

Executive Producer

Scott Gagin

Post Production

Manager

Amy Calcote

Technical Supervisor

DJ Hauck

Stage Manager

Andrew Lopez

Studio Lead

Troy Reynolds

Video

Nikola Dupkanic

Tommy Longo

Justin Wolwode

Camera Operations

Oliver Fitzgerald

Alex Gaynor

Jesse Crusing

Elisha Christian

Dean Hayasaka

Animation

Eric LaShelle

Ian Lang

James Lipscomb

Julian Palacios

Mahyar "Mooj" Sadri

Randy Wilson

Ryan Torrey

Motion Capture Animation

Aaron Lambert

Ian Farley

Sean Sterling

Motion Capture Artists

Adam Liepins

Charles Searight

Rachel Swavely

Sarah Taylor

Tony Vogel

Wesley Welcomer

Post Production Coordinators

Joel Kling

Paul Alexiou

Teresa Porter

Production Sound Mixer

Lee Ascher

Sound Utility

Mick Davies

Associate Producer

Colleen Crosby

Line Producer

Katie Gravette

Production Assistant

Jessi Williams

Lead Character TD

Corey Messer

Technical Lead

Paige Young

Pipeline TD

Karl Diaz

Lead Motion

Capture Tracker

Josh Hutchins

Motion Capture QA

Dan Camp

PLAY IT BY EAR AUDIO / CS SOUND CREW NYC

Lead Sound

Designer/Supervisor

Allan Zaleski

5.1 Mixer/Sound Designer

Paul Urmsen

Sound Designers

Rusty Dunn

Mark Filip

Paul Hsu

Foley Supervisor

Jen Ralston

Foley Editor

Lawrence Herman

Foley Artist

Marko Costanzo

Sound FX Recordist

Bill Karalis

Facilities

C5 INC NYC

All music composed,

programmed,

orchestrated and

produced by Nitin

Sawhney. Recorded

and mixed at The

Dairy, London. Mixing,

Engineering & Editing

Dean Barratt. Assistant

Studio Engineers Jeremy

Lampard & Reuben

Hollebon. Executive

Assistant to Nitin

Sawhney Tina Arena

Additional Cello

Ian Burdge

Additional Violin

Samy Bishai

Vocals

Tina Grace

City of Prague Philharmonic Orchestra

Recorded at

Smeky Music

Studios, Prague.

Conductor Stephen

Hussey. Additional

Orchestral voicing,

score editing,

copying & parts

preparation Stephen

Hussey & Michael

Ford. Concert

Master Lucie

Svehlova. Translator

Stanja Vomackova .

Recording Engineer

Jan Holzner.

Music Contractor

and Orchestral

Supervision James

Fitzpatrick (Tadlow

Music)

Additional strings

recorded at The

Dairy, London -

Leader & Conductor

Stephen Hussey.